

# Leçon 7 : Primes et paliers inutiles

## Principe d'affranchissement d'honneurs

### Les primes de chelem

Nous connaissons déjà le mécanisme de base de la marque. Chaque contrat demandé et réalisé par le déclarant rapporte un certain nombre de points, attachés d'une part au nombre de levées demandées, d'autre part à la hauteur du contrat.

#### Rappel

a) Le nombre des points acquis en fonction du nombre de levées demandées est égal à :

40 points pour la première levée demandée.

30 points pour les suivantes.

Si le contrat demandé est réalisé avec des levées supplémentaires, chacune de ces levées rapporte 30 points.

b) Si le contrat demandé atteint certains seuils, il procure alors des primes croissantes :

le contrat est d' 1 ou 2SA : on parle alors de contrat partiel, la prime attachée à sa réussite est de 50 points.

à partir de 3SA : on parle de contrat de manche, sa réussite rapporte alors 300 points.

#### Les primes de chelem

Il est légitime de primer de façon plus conséquente les contrats à haut risque, c'est-à-dire les chelems.

En plus des primes attachées à la manche, la réussite d'un chelem demandé procure :

500 points s'il s'agit du **petit chelem** (12 levées sur 13).

1000 points s'il s'agit du **grand chelem** (toutes les levées).

Prenons quelques exemples chiffrés

1

Le déclarant demande 1SA et réalise dix levées.

Il marque:

$(40 + 3 \times 30) = 130$  points (de «levée») + 50 points de prime de contrat partiel, soit au total 180 points

Notons que déclarer 2SA et réaliser le même nombre de levées produit le même score: par rapport à 1SA, 2SA est un palier d'enchère **«inutile»**.

On aura compris qu'on appelle palier inutile un contrat qui ne rapporte pas plus de points qu'un contrat inférieur

Le déclarant, qui a toujours les mêmes cartes que précédemment, demande cette fois 3SA. Il réalise toujours dix levées, et obtient :

2

$(40 + 3 \times 30) = 130$  points (de «levée») + 300 points de prime de manche

Le total est cette fois de 430 points : 3SA n'est donc pas un palier inutile !

En revanche, déclarer 4SA n'apporte rien de plus, on marque le même score de 430 points. 4SA est plus difficile à réaliser que 3, et représente donc un palier inutile par rapport à 3SA.

3

Le déclarant demande 6SA et les réalise. Il marque alors  $(40 + 5 \times 30) = 190$  points (de «levée»)

+ 300 points de prime de manche

+ 500 points de prime de chelem.

En tout, 990 points, soit plus du double de ce qu'il aurait acquis s'il s'était contenté d'un simple contrat de manche

Le jeu en vaut la chandelle !

*Tableau récapitulatif*

<i>Force minimale</i>	<i>Nombre de levées</i>	<i>Contrat</i>	<i>Marque</i>
<i>du camp</i>	<i>demandées</i>		
<i>37 points</i>	<i>13</i>	<i>7SA</i>	<i>1520 Utile</i>
			<i>(40+6x30)+300+1000</i>
<i>33 points</i>	<i>12</i>	<i>6SA</i>	<i>990 Utile</i>
			<i>(40+5x30)+300+500</i>
<i>30 points</i>	<i>11</i>	<i>5SA</i>	<i>460 Inutile</i>
			<i>(40+4x30)+300</i>
<i>27 points</i>	<i>10</i>	<i>4SA</i>	<i>430 Inutile</i>
			<i>(40+3x30)+300</i>
<i>25 points</i>	<i>9</i>	<i>3SA</i>	<i>400 Utile</i>
			<i>(40+2x30)+300</i>
<i>23 points</i>	<i>8</i>	<i>2SA</i>	<i>120 Inutile</i>
			<i>(40+30)+50</i>
<i>20 points</i>	<i>7</i>	<i>ISA</i>	<i>90 Utile</i>
			<i>40+50</i>

# L'affranchissement de levées par le déclarant

Lorsqu'il est face à l'objectif qu'il s'est fixé, le déclarant dispose rarement de toutes les levées nécessaires à la réalisation de celui-ci. Il possède, certes, un certain nombre de cartes maîtresses qu'il sera plus ou moins facile de convertir en levées (à condition de ne pas se bloquer par exemple), mais il doit surtout faire en sorte d'utiliser au mieux le reste de son jeu. En particulier, il va essayer de convertir ses honneurs en cartes maîtresses, une ambition souvent tout à fait réalisable.

Regardons le diagramme suivant :

 R D 4 2		 A 3
 A D 2		 R 9 5
 R 8 5 2		 D 9 7 4
 A R		 8 5 4 2

Ouest joue le contrat de 3SA. Il commence par recenser ses cartes maîtresses, couleur par couleur en associant les deux mains: il dénombre trois levées à Pique, trois à Cœur et deux à Trèfle, soit un total de huit.

Il s'aperçoit donc qu'il lui manque une levée.

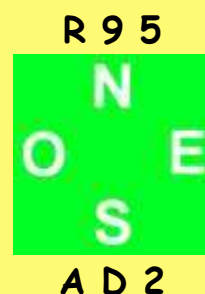
Pour la trouver, il va devoir s'intéresser aux honneurs qui ne sont pas maîtres, mais qui peuvent le devenir. Ici à Carreau, il possède le Roi et la Dame. S'il accepte de sacrifier l'une de ces deux cartes pour obliger le camp adverse à fournir l'As, l'autre sera alors devenue maîtresse. Il l'aura «affranchie», libérée en quelque sorte de la supériorité d'une carte appartenant à un adversaire.

Il a dû «donner pour recevoir», c'est-à-dire qu'il a joué pour concéder une levée à l'adversaire. Cette démarche peut paraître peu naturelle à un débutant, elle est cependant à la fois indispensable et lucrative. Nous verrons bientôt, en effet, qu'en concédant une levée, on en affranchit quelquefois plusieurs ...

## Les cartes équivalentes

À l'intérieur d'une couleur, il arrive fréquemment que plusieurs cartes différentes jouent le même rôle. Par exemple, observons la couleur Cœur du diagramme précédent :

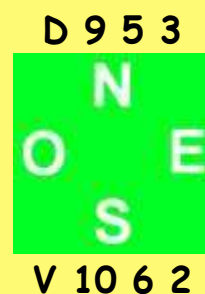
La couleur peut produire trois levées, correspondant aux trois cartes maîtresses détenues par les deux mains. Pour les réaliser, il est indifférent de jouer d'abord la Dame, le Roi ou l'As. Quelle que soit la carte maîtresse sélectionnée, le déclarant réalisera toujours la levée, à la condition de fournir une petite carte de l'autre main.



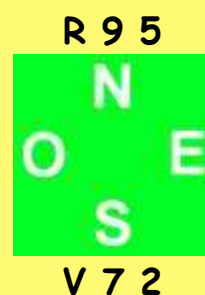
On dit que ces cartes sont équivalentes. En fait, toutes les cartes maîtresses d'une couleur sont toujours équivalentes.

Cette notion importante peut se généraliser aux cartes non maîtresses. On dira alors que plusieurs cartes non maîtresses sont équivalentes si l'adversaire est obligé de fournir la même carte pour les capturer :

La Dame, le Valet, le 10 et le 9 sont quatre cartes équivalentes car pour prendre l'une d'entre elles, l'adversaire doit fournir au moins le Roi.



Le Valet et le Roi ne sont pas des cartes équivalentes : l'adversaire pourra prendre le Valet de la Dame, et le Roi de l'As.



## Les mécanismes de l'affranchissement

Affranchir une carte consiste à rendre maîtresse cette carte en obligeant l'adversaire à utiliser les cartes supérieures qu'il possède. Le but de l'affranchissement est, on s'en doute, de permettre de réaliser une levée avec la carte devenue maîtresse. Par abus de langage, cette manœuvre est appelée «affranchissement de levée».

La manœuvre d'affranchissement d'une (ou de plusieurs) levée(s) nécessite pratiquement de réunir un certain nombre de conditions :

- détenir un nombre suffisant de cartes équivalentes,
- posséder un nombre minimal de cartes dans la main la plus longue,
- enfin, pouvoir se permettre de rendre la main - une ou plusieurs fois - à l'adversaire.

### Cartes équivalentes et affranchissement

Examinons le diagramme suivant :

	D V 10	
	N	
A 8 4	O E	R 9 6 3
	S	
	7 5 2	

La Dame, le Valet et le 10 sont trois cartes équivalentes. Jouer une première fois la couleur obligera l'adversaire à utiliser l'As ou le Roi pour remporter la levée. Au tour suivant, le deuxième gros honneur de la défense disparaîtra à son tour, et la troisième carte équivalente du groupe sera promue au rang de carte maîtresse.

Il suffit qu'une des trois cartes équivalentes ait disparu pour que la manœuvre échoue :

	D 7 5	
	N	
A 9 6	O E	R 10 4 3
	S	
	V 8 2	

Il y a bien deux cartes équivalentes inférieures à l'As et au Roi, mais la carte qui deviendra maîtresse une fois celles-ci jouées est le 10, carte possédée par l'adversaire. On peut déduire de ces deux exemples un premier principe :

**Il faut posséder au moins une carte équivalente de plus de levées à concéder pour entreprendre un affranchissement.**

## La longueur des couleurs

Il faut un nombre minimum de cartes dans au moins l'une des deux mains pour que l'affranchissement réussisse :

	D 10	
	N O E S	
A 8 7 4		R 9 6 5 3
	V 2	

La condition édictée ci-dessus est bien remplie: le déclarant possède trois cartes équivalentes entre ses deux mains, et la défense seulement deux honneurs supérieurs. Au premier tour, il peut jouer le 2 de sa main pour le 10 du mort, qu'Est prendra du Roi. Au tour suivant, l'As d'Ouest va capturer le Valet de Sud et la Dame de Nord : les deux cartes équivalentes seront tombées sur la même levée.

Avec une petite carte supplémentaire de chaque côté, le mécanisme fonctionne :

	D 10 5	
	N O E S	
A 8 4		R 9 6 3
	V 7 2	

Ce diagramme est en fait le même que celui étudié au début du chapitre, le Valet de Nord étant déplacé en Sud. On déduit de tout ceci le second principe de l'affranchissement :

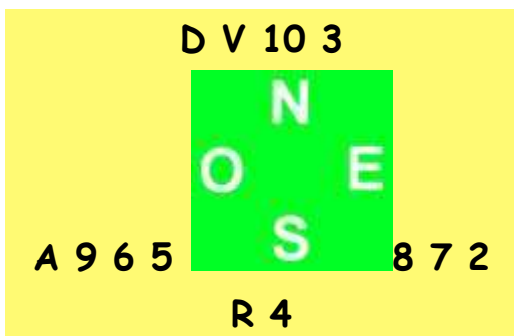
**Pour que l'affranchissement aboutisse, il faut que l'une des mains du camp du déclarant détienne au moins une carte de plus que le nombre de cartes maîtresses adverses.**

La condition édictée ci-dessus est bien remplie: le déclarant possède trois cartes équivalentes entre ses deux mains, et la défense seulement deux honneurs supérieurs. Au premier tour, il peut jouer le 2 de sa main pour le 10 du mort, qu'Est prendra du Roi. Au tour suivant, l'As d'Ouest va capturer le Valet de Sud et la Dame de Nord: les deux cartes équivalentes seront tombées sur la même levée.

## Affranchissement des couleurs asymétriques

Il importe de préciser qu'une couleur asymétrique peut tout à fait permettre l'affranchissement d'honneurs. Il faudra seulement être attentif à l'ordre dans lequel les différents honneurs doivent être joués, pour éviter les blocages.

Ainsi, avec



Il suffit de donner l'As pour affranchir trois levées dans la couleur, puisqu'on détient quatre cartes équivalentes.

Pour des questions de communication entre les deux mains, il importe de commencer par jouer le Roi. Si Ouest prend, on pourra aller chercher les trois levées du mort avec le 4. Sinon, on rejouera vers le 10, et on sera du bon côté de la table pour continuer l'affranchissement. Une rentrée au mort extérieure suffira pour profiter des cartes affranchies.

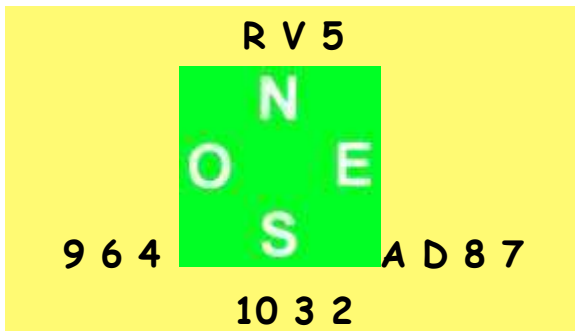
Jouer d'abord le 4 peut conduire à la situation suivante: Ouest laisse passer le premier tour, et laisse encore le Roi faire la levée suivante. Il faut cette fois deux rentrées au mort pour bénéficier de la troisième levée : l'une pour donner l'As, l'autre pour encaisser la dernière carte maîtresse affranchie.

Un nouveau principe se dégage :

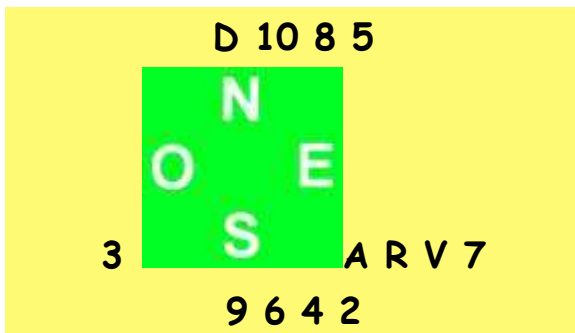
**Pour affranchir des levées dans une couleur asymétrique, il faut toujours commencer par jouer les cartes équivalentes de la main courte.**

## Affranchissement de cartes non équivalentes

Il n'est pas non plus nécessaire de posséder des cartes toutes équivalentes pour procéder à un enfranchissement d'honneurs. Ainsi:



La Dame d'Est peut prendre le Valet ou le 10, l'As peut prendre l'un des deux honneurs restant, mais Sud finira toujours par enfranchir une levée. Le principe est le même avec



Après avoir concédé l'As, le Roi et le Valet, Sud disposera d'une carte maîtresse ... En fait, une fois la Dame capturée par l'adversaire, le déclarant dispose bien de trois cartes équivalentes, tandis que la défense n'a plus que deux cartes supérieures.

### En résumé

Pour réussir un enfranchissement, il est nécessaire

- De posséder une carte équivalente de plus que de levées à concéder.
- De disposer d'une longueur suffisante, elle aussi supérieure au nombre de levées à concéder.
- Pour des raisons de communication, il faut commencer par jouer les cartes de la main courte dans le cadre de couleurs asymétriques.